エースをねらえ!

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応

SHVC-EE

はじめに

この度は、弊社製品「エースをねらえ！」をお買い上げいただき、誠に有り難うございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で御愛用ください。なお、本書は大切に保管してください。

使用上のご注意

①ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
②テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
③長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
④精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
⑤端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
⑥シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
⑦スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

わたし、テニスの名門・西高の1年生、岡ひろみです。え〜と、我が西高テニス部には、超高校級テニスプレイヤーと言われる「お蝶夫人」こと竜崎麗香さまというステキな方がいらっしゃるんです。モチロン、男子部にも藤堂さんとか尾崎さんていうステキな方もいるのよ。わたしは、お蝶夫人にあこがれて入部したんだけど、新任のコーチがものすごい鬼コーチで部員は毎日しごかれて大変。そんな中、南高との対抗試合がはじまったのですが……。

CONTENTS

登場人物紹介……4
ゲーム・スタート……6
画面説明……10
パスワード／コンティニュー……12
試合画面の基本操作……13
プレイ指導……14
ルール解説……16
打球の種類……18
コートの種類……20
選手データ……21
操作一覧表……22

登場人物紹介

岡 ひろみ

テニス王国・西高の1年生。お蝶夫人にあこがれてテニス部に入ったところを、宗方コーチに抜擢され代表選手に選ばれる。

竜崎 麗香

西高2年生。その華麗なプレイから「お蝶夫人」と呼ばれる。日本ジュニア・テニス界の女王たる存在。

宗方 仁

西高テニス部の新任コーチ。世界的な選手育成を目指す。岡の素質を見抜き、彼女にその希望をかける。

藤堂 貴之

西高2年生。超高校級のテニスプレイヤーで日本ジュニア・テニス界のホープ。

尾崎 勇

藤堂の親友。藤堂と並び、西高テニス部が誇る超高校級プレイヤー。男子テニス部のキャプテン。

緑川蘭子

加賀高の2年生。通称「加賀のお蘭」と呼ばれ、お蝶夫人のライバルともいえるプレイヤー。その長身から繰り出される弾丸サーブは絶大な威力を持つ。

音羽京子

西高テニス部員。ひろみの先輩で、お蝶夫人のとりまきの一人。ちょっと勝ち気な性格。

アンジー・レイノルズ

強烈なサーブとバック・ハンドを武器にするオーストラリアのホープ。

宝力冴子

岡ひろみと同い年。海外生活が長く、世界中に同年代のテニス・プレイヤーの友達が多い。自信家で実力もある選手。ひろみと気が合う。

マリア・ヤング

アメリカで最も将来を期待される大型新人。サウスポーから繰り出す正確なショットは未来の女王としての資格充分。

ベル・ブラウン

英国の新星。パワー、スピード、テクニックにバランスのとれた実力の持ち主。

ゲーム・スタート

タイトル画面の時にコントローラー1のいずれかのボタンを押すとモード選択画面が現れます。（十字）キーの上下または、セレクトボタンでテニスボールが動きますので、お好みのモードを選んでください。決定はスタートボタンまたはⒶボタン、キャンセルはⒷボタンです。

モード説明

トレーニング

ソロプレイ（1人プレイのみ）では、従来のテニスゲームとは異なる視点でプレイが楽しめます。この感覚に慣れていただくため、宗方コーチによる“サーブ”と“ストローク”の特訓が受けられるモードです。
ソロプレイの練習として、ぜひチャレンジしてください。
※スタートボタンでモード選択画面に戻ります。

ソロプレイ

エキシビジョン
（1人プレイのみ）

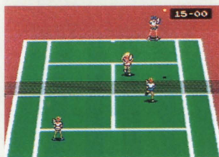
岡ひろみが１試合だけのシングルマッチを、お好みの対戦相手とプレイできます。シナリオでは試合をしない藤堂、尾崎などの男子選手とも対戦が可能です。

シナリオ
（1人プレイのみ）

テニス漫画の原作「エースをねらえ！」をもとに、ビジュアルシーンを挟みながら、主人公「岡ひろみ」がテニスを通じ人間として、一流のテニスプレイヤーとして成長していくストーリー仕立てのモードです。最初は新入部員の岡ひろみも、試合を重ねるごとに少しずつ成長していきます。あこがれのお蝶夫人との対戦も夢ではありません！

※スタートボタンでビジュアルシーンを飛ばすことができます。

試合中、選手や宗方コーチが様々なセリフをかわします。
この場合、スタートボタンを押してプレイを再開してください。

フリープレイ

●シングルス(0人~2人プレイ可能)
●ダブルス(0人~4人プレイ可能)
最大4人までの対戦プレイで遊べるモードです。

コンピューター同士の対戦を選びますとデモプレイが始まります。途中で終了する時はリセットボタンを押してください。試合中にセレクトボタンを押すと各コントローラーが操作するプレイヤーの頭上に識別マークが表示されます。(例:コントローラー1が操作する選手には1Pと表示されます。)

サウンド

ゲーム音をステレオにするか、モノラルにするかを選びます。

フリープレイ・ダブルス時に3人以上でプレイする場合

3人以上でプレイをする場合には、スーパーファミコン専用「スーパーマルチタップ」または「マルチアダプター」などが必要となります。接続は、必ずコネクタ2につないでご使用してください。その他、詳しい使用方法などは、各取扱説明書をお読みください。

エキシビジョン及びフリープレイでの設定画面

エキシビジョン及びフリープレイでは、この画面で対戦相手または使用する選手、プレイ人数、セット数、コートが自由に設定できます。

登録選手一覧

第1プレイヤー担当(CON1/COMP)
選手名

第2プレイヤー担当(CON2/COMP)
選手名

第3プレイヤー担当(CON3/COMP)
選手名

第4プレイヤー担当(CON4/COMP)
選手名

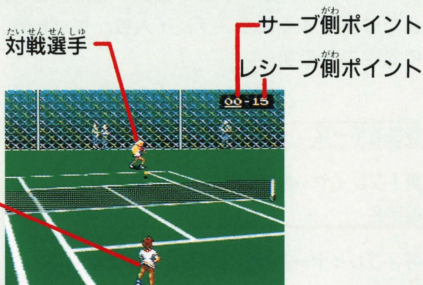
セット数(1SET/3SET/5SET)

使用コート(LAWN/WOOD/HARD/CLAY)

※CON1〜4は対応している各コントローラー、COMPはコンピューターが担当しています。

(十字)キーの上下またはセレクトボタンで、変更する項目にカーソルを合わせ、(十字)キーの左右またはⒶボタンで項目の内容を変更できます。全ての項目が決定しましたら、スタートボタンを押してください。試合が始まります。

画面説明

ソロプレイ画面

※ポイント数に下線が付いているほうが岡ひろみ（あなた）のポイントです。

フリープレイ画面

相手側選手（コートチェンジの時は逆になります。）

試合結果画面

試合が終了すると試合結果が表示されます。

★エースとは★

相手のラケットがボールに触ることができないほどの素晴らしい打球のことを、"エース"と言います。

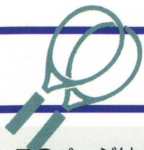
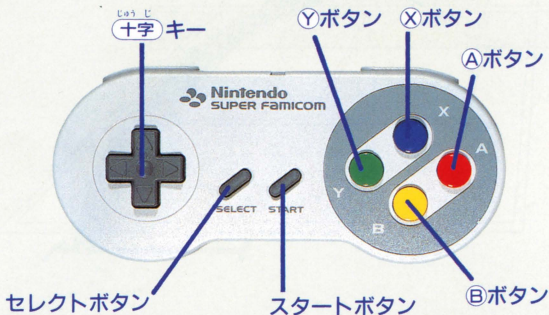
パスワード/コンティニュー

パスワード

試合結果画面が表示された後、スタートボタンまたはⒶ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨボタンを押すとパスワード画面が表示されます。ゲームオーバー時にパスワードは表示されないので、パスワードが表示されたときは必ずメモに残してください。
(十字)キーの左右でカーソルを移動し、(十字)キーの上下でパスワードの文字を選んでください。

コンティニュー

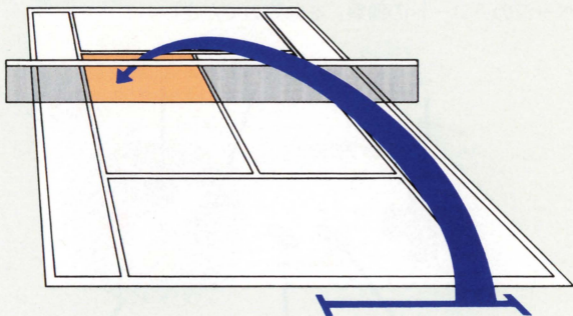
ゲームオーバーになるとモード選択画面に戻ります。もう一度続きをプレイしたい場合は、そのまま「ソロプレイ」内の「シナリオ」を選び、さらに「続きから」を選ぶと、敗れた試合の直前のパスワードが入っています。スタートボタンまたはⒶボタンを押してもう一度チャレンジしてください。

試合画面の基本操作

このページは、試合中の最も基本的な操作方法について説明したものです。打球の種類についての詳しい説明は、18ページの『打球の種類』をお読みください。
また、同じ打球の種類でもコートによってはボールのバウンドが異なります。コートとボールのバウンドについては、20ページの『コートの種類』をお読みください。

十字キー…………選手の移動、サーブ／ストロークでのコースの打ち分け、ボールをつく。
Ⓧボタン……………トップスピン、トスを上げる。
Ⓨボタン……………ロブ。
Ⓐボタン……………フラット、トスを上げる。
Ⓑボタン……………スライス。
スタートボタン……ゲーム中のポーズとスコア表示。
セレクトボタン……担当プレイヤー識別マークの表示及び解除（フリープレイのみ）。

このゲームではコントローラーのL/Rボタンは使用しません。

プレイ指導

サーブ

サーブは下図のように、センターマークとサイドラインの間から対角線上にある相手側のサービスエリアを狙います。

サーブの失敗をFAULT（フォルト）といい、もう一度だけ打ち直すことができますが、2度目を失敗するとDOUBLE FAULT（ダブルフォルト）となり、1ポイント失います。サーブしたボールがネットに当たってから相手側のサービスエリアに入った場合及び、サーブしたボールがネットに当たってからノーバウンドで相手側選手が打ち返した場合はLET（レット）となり、もう一度打ち直すことができます。

コースを狙う

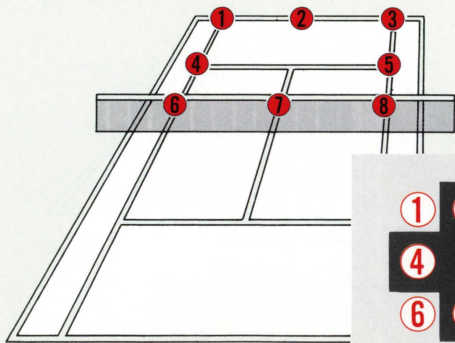
コースを狙うには以下の方法で可能です。

1 ボタンを押すタイミング

打ち返すタイミングが早いと左方向へ、遅いと右方向へ飛びます。バックハンドの時と、左利きのマリア・ヤングのフォアハンドの時は左右が逆になります。

2 十字キーを使う

ラケットを振り始めてからボールに当たるまで、十字キーを押していた方向にボールの向きが変化します。

1のボタンを押すタイミングにもよりますが、十字キーを押さずに打ち返すと、相手側コートの中心に打ち返します。

※各ボタンと打球の種類に関しては、18ページ「打球の種類」をご覧ください。

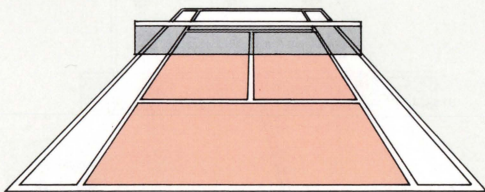
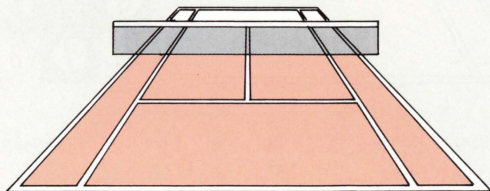
ルール解説

ここでは、テニスのルールや用語についての簡単な説明をします。

ストローク

ボールを打つ動作をストロークと呼びます。ワンバウンドしたボールを打つことを、グラウンド・ストローク、ノーバウンドで打つことをボレーと呼びます。
サーブを打ち返す（レシーブ）時に、ノーバウンドで打ち返すと失点になります。

コート

2人で対戦するシングルスと4人で対戦するダブルスでは、それぞれコートの範囲が異なります。

ポイント

得点のことをポイントと呼び、各ポイントは以下のような呼び方があります。

0ポイント………0（ラブ）
1ポイント………15（フィフティーン）
2ポイント………30（サーティー）
3ポイント………40（フォーティー）

ゲーム

4ポイントを先に取った方が1ゲーム獲得します。
両者のポイントが40−40になった時はDEUCE（デュース）となり、この状態から2ポイントリードした方が1ゲーム獲得します。
その時の1ポイント目をアドバンテージと呼びます。

セット

6ゲームを先に取った方が1セット獲得します。ゲームカウントが5−5になった場合、2ゲーム連取しなければなりません。
6−6になるとTIE BREAK（タイ・ブレーク）となります。タイ・ブレークは7ポイント先取するとセット獲得になります。ここでポイントが6−6になった場合は、先に2ポイントリードした方が1セット獲得します。

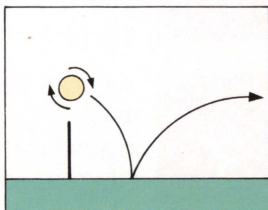
試合前に決められたセット数を先取した方が勝ちとなります。
1セット…先にセットを取った方が勝ちです。
3セット…先に2セット取った方が勝ちです。
5セット…先に3セット取った方が勝ちです。

打球の種類

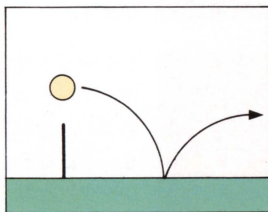
ボタンにより打球を打ち分けられることは15ページで説明しましたが、ここでは打球について詳しく紹介します。

トップスピン

▶Ⓧボタン

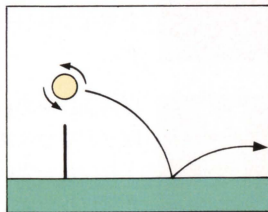
ボールに前向きの縦回転をかける打球。バウンドした後、高く伸び上がります。

フラット

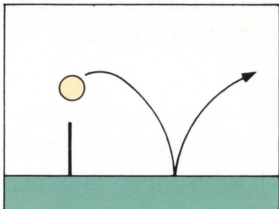
▶Ⓐボタン

ボールに回転をかけない打球。ラケット面に対し垂直に当てるので、クセのない打球になります。

スライス

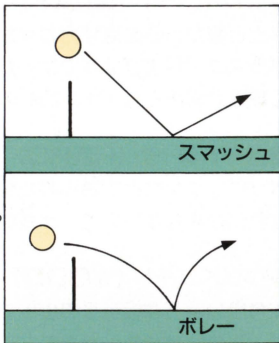
▶Ⓑボタン

ボールに逆回転をかける打球。スピードが遅く、バウンドした後、低い打球になります。

ロブ

▶Ⓨボタン

高く打ち上げた打球。相手の頭上を越えるような高いバウンドになります。

スマッシュ/ボレー

▶全ボタン共通

打球がノーバウンドの時、選手より高い位置で打ち返すとスマッシュ、低い位置で打つとボレーになります。

コートの種類

コートは4種類あり、それぞれにボールのバウンドが違うなどの特徴を備えています。

●ローンコート(LAWN)

天然の芝生を敷き詰めたコート。ボールが弾みにくく、バウンド後の球速が速くなります。グラスコートとも呼ばれています。

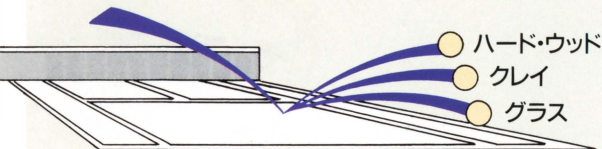
●クレイコート(CLAY)

赤土と細かい砂を混ぜ合わせた土のコート。固い地面なので、グラスコートよりはバウンドが高くなりますが、バウンド後の球速が抑えられます。西高のコートもクレイコートです。

●ハードコート(HARD)

ポリウレタンなどで造られた全天候型コート。ボールに急激な変化が表れないので、比較的プレイしやすいコートです。

●ウッドコート(WOOD)

体育館のような板張りの屋内コート。ハードコートと同様でボールに急激な変化が表れないプレイしやすいコートです。

フリープレイ時に登場する各選手のデータです。
対戦相手を攻略するときの参考にしてください。

	足の速さ	打球の速さ	打球への反応	制球力	精神力	バックハンドでの制球力	ネットプレーの積極性
岡 ひろみ	A	A	A	B	B	A	C
竜崎 麗香	B	A	B	A	A	B	A
緑川 蘭子	B	A	C	B	A	A	C
宝力 冴子	C	C	C	C	B	B	C
音羽 京子	D	D	D	D	C	D	C
マリア・ヤング	B	B	A	B	B	C	C
アンジー・レイノルズ	C	A	B	A	B	C	C
ベル・ブラウン	C	B	B	A	B	C	C
藤堂 貴之	A	A	A	A	A	A	B
尾崎 勇	B	A	A	A	A	A	A

操作一覧表

サーブ	移動	十字キーの左右
	ボールをつく	十字キーの下
	トスを上げる	Ⓐ／Ⓧボタン
	フラット	Ⓐボタン
	トップスピン	Ⓧボタン
	コースを狙う	十字キーの上下左右とボールを打つタイミング
ストローク	移動	十字キーの上下左右
	フラット	Ⓐボタン
	スライス	Ⓑボタン
	トップスピン	Ⓧボタン
	ロブ	Ⓨボタン
	スマッシュ	ノーバウンド時に高い打点で Ⓐ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨ
	ボレー	ノーバウンド時に低い打点で Ⓐ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨ
	コースを狙う	十字キーの上下左右とボールを打つタイミング

●このゲームではコントローラーのＬ／Ｒボタンは使用しません。

●ご感想お問い合わせは

株式会社日本テレネット

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル

TEL.03-5394-6601　平日10：00〜17：00

ユーザーホットライン03-5394-5510

株式会社日本テレネット

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。